SCEGLI LA TUA AVVENTURA 17

L'EROE DI QUESTA STORIA SEI TU!
SCEGLI FRA 20 POSSIBILI FINALI

SOPRAVVIVERE IN MONTAGNA

di EDWARD PACKARD illustrazioni di LESLIE MORRILL

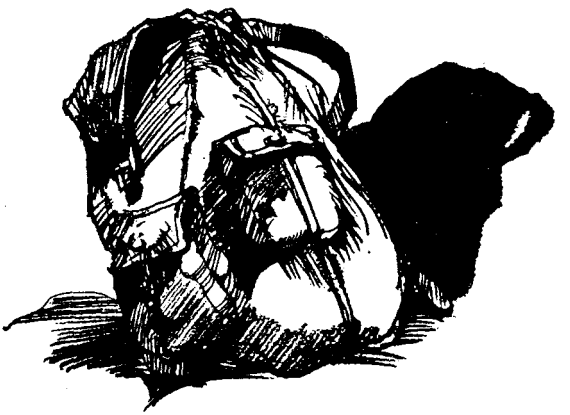
Spediz. in abb. postale T.E.R. - Aut. DIRPOSTEL VR n. 31770/2 dell'8/4/1958

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

EDWARD PACKARD

SOPRAVVIVERE IN MONTAGNA

illustrazioni di LESLIE MORRILL



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

La serie originale è pubblicata dalla Bantam Books, Inc. con il titolo *Choose Your Own Adventure*

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE®:
Registered Trade Mark of Bantam Books, Inc.

Ideazione di Edward Packard
Illustrato da Leslie Morrill
Illustrazione di copertina di Paul Granger

© 1983 Edward Packard
© 1983 Bantam Books, Inc., per le illustrazioni
© 1987 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano, per l'edizione italiana

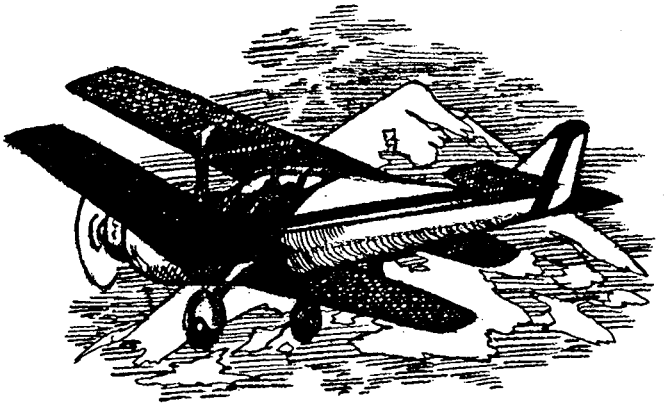
Pubblicato per accordo con Bantam Books, Inc., New York
Titolo dell'opera originale *Mountain Survival*
Traduzione di Alessandra Padoan
Adattamento di Gianni Padoan
Prima edizione luglio 1987
Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Stabilimento N.S.M. di Cles (Trento)
ISBN 88-04-30578-9

ATTENZIONE!!!!

Questo non è un libro normale, da leggere tutto d'un fiato dall'inizio alla fine. Queste pagine contengono molte avventure diverse, che tu stesso potrai vivere aprendoti la strada fra le aspre e selvagge montagne su cui è precipitato il tuo aereo. Per te l'unica speranza di sopravvivere è arrivare fino a una casermetta delle guardie forestali, quindici chilometri più a est. Il problema è: hai le doti e la fortuna necessarie per sopravvivere? Stai per scoprirlo.

Ogni avventura è il risultato delle tue scelte e ogni tua decisione dipende unicamente da te, appunto perché sarai tu a stabilire di volta in volta ciò che ti sembrerà meglio fare. Dopo aver fatto la tua scelta, segui le istruzioni che ti vengono indicate e... stiamo a vedere che altro succederà!

Ricorda che non potrai tornare indietro, quindi, prima di fare ciascuna mossa, pensaci bene! Ogni errore potrebbe essere l'ultimo... ma non è detto che, invece, non ti metta in salvo!



1

Tu e Jake McKay, il tuo pilota, state sorvolando la parte canadese delle Montagne Rocciose, quando il motore comincia a perdere colpi...

Improvvisamente venite investiti da una accecante tempesta di neve. Quella che fino a pochi minuti prima era una bella giornata primaverile si è trasformata in un gelido incubo.

– Stiamo precipitando! – grida Jake.

Il pilota riesce a effettuare un atterraggio di fortuna su una distesa erbosa pianeggiante, proprio al margine del bosco. L'aereo ha un brusco impatto con il suolo, sobbalza e scivola in mezzo a una macchia di abeti. L'ala sinistra sbatte contro un albero e l'aereo gira paurosamente su se stesso, poi si blocca di colpo.

Per fortuna non sei ferito, ma si direbbe che Jake si sia slogato una caviglia. Inoltre, il cozzo violento ha messo fuori uso la radio.

Jake si fascia strettamente la caviglia con una sciarpa, poi studia la cartina.

– Temo che siamo finiti parecchio fuori rotta – commenta. – La nostra unica speranza è che tu riesca a raggiungere la casermetta delle guardie forestali che abbiamo appena sorvolato. Dovrebbe trovarsi a una quindicina di chilometri da qui, verso est. Dall'alto sembrava abbandonata, ma di solito in questa zona i posti delle guardie forestali sono attrezzati con cibi in scatola e una radio trasmittente, per le emergenze.

Guardi Jake. Non occorre davvero molto per capire che il tuo compagno ti sta incitando a affrontare l'impresa.

– Va bene – annuisci. – Vado.

2

Jake ti spiega come lanciare un segnale di soccorso con la radio che dovresti trovare nella casermetta. Intanto, sembra che il tempo voglia schiarirsi.

– Guarda, sta tornando il sole! – esclama il pilota. – Se parti subito, potrai raggiungere la casermetta prima che si faccia buio.

Controlli il tuo zaino, che contiene un sacco a pelo leggero, un poncho, una scorta di viveri sufficiente per un giorno, fiammiferi e una cassetta di pronto soccorso. Indossi un giaccone con il cappuccio, calzettoni di lana, guanti e un buon paio di scarponi: gli abiti adatti per una lunga marcia.

Ti assicuri che Jake sia sistemato comodamente, poi ti metti lo zaino in spalla e ti incammini.

Procedi di buon passo, orientandoti con il sole. Dato che ora è quasi mezzogiorno, per andare a est dovrai mantenere costantemente il sole alla tua destra. Quindici chilometri non sono poi molti: in condizioni normali li percorreresti facilmente in tre ore, ma tra queste montagne potrebbe occorrerti molto di più.

Un'ora dopo il cielo viene di nuovo oscurato dalle nuvole. Da nord soffia un vento gelido e la temperatura cala rapidamente. Alzi il cappuccio e ti stringi nel giaccone, cercando di difenderti dal freddo. Poco dopo ti trovi davanti la traccia di un animale che va da sud verso nord; ma, appena oltre, una parete rocciosa ti sbarra il cammino, troppo ripida perché tu possa scalarla. Però, per aggirarla, dovresti attraversare il torrente impetuoso che scorre alla tua destra. Il torrente è largo circa

tre metri, ma non riesci a valutarne la profondità. Probabilmente potresti attraversarlo saltando da un sasso all'altro, ma un passo falso potrebbe costarti molto caro!

La cosa più sicura sarebbe seguire le tracce dell'animale attraverso l'abetaia alla tua sinistra; ma in questo modo andresti verso nord, allontanandoti dalla tua meta.

Se decidi di seguire la traccia alla tua sinistra, continua a pagina 8.

Se tenti di attraversare il torrente, prosegui a pagina 5.

4

5

Cammini lungo la riva del torrente, cercando il punto migliore per attraversarlo, poi stringi le cinghie dello zaino e cominci a saltare fra i massi affioranti dall'acqua. Hai quasi raggiunto l'altra sponda, quando metti un piede su un sasso traballante, perdi l'equilibrio e cadi nell'acqua gelida. Mentre gli spruzzi ti sferzano il viso, ti aggrappi a un tronco affiorante e guadagni la riva un po' a nuoto, un po' a guado.

Continua a pagina 7.

6

Badando a tenere costantemente il sole alla tua sinistra, segui le tracce dell'animale attraverso un altopiano punteggiato di abeti, che sono riusciti a stento a sopravvivere al clima rigido. Continui a camminare in quel paesaggio bello e insolito, finché scorgi davanti a te una piccola baracca. Dev'essere l'altra stazione di guardie forestali!

Corri dentro la baracca e fai un veloce inventario di ciò che vi trovi: fiammiferi, legna da ardere, una piccola stufa, un bel po' di cibo in scatola, uno zaino colmo di attrezzature di emergenza e una radio!

Accendi la stufa e metti a scaldare una scatola di zuppa; poi, seguendo le istruzioni, lanci per radio il segnale di soccorso. L'apparecchio è del tipo più semplice, predisposto alla trasmissione ma non alla ricezione: di conseguenza, non puoi essere certo che il tuo messaggio sia stato captato.

Continua a pagina 9.

7

Sei zuppo fino alle ossa e tremi tanto violentemente che respiri a fatica. Ti dirigi verso sud-est seguendo la base della parete, con la speranza che camminare serva a riscaldarti. Se riuscissi a trovare un punto adatto per scalare la parete, potresti riprendere il cammino verso est, in direzione della casermetta delle guardie forestali, ma il tuffo nel torrente è stato un brutto colpo e non sei sicuro di riuscire a proseguire.

Attorno a te ci sono parecchi sterpi e rami di abete secchi: potresti accendere un fuoco e asciugarti, ma una delle scatole di fiammiferi si è bagnata e in quella rimasta asciutta c'è ancora un solo fiammifero.

Devi usare o no il tuo ultimo fiammifero? Forse è più importante andare avanti. Se ti fermassi a accendere il fuoco per asciugarti, potresti non riuscire a raggiungere la casermetta prima che si faccia buio.

Se vai avanti, passa a pagina 12.

Se ti fermi a accendere il fuoco, prosegui a pagina 13.

8

Seguendo la pista alla tua sinistra ti dirigi verso nord, costeggiando la parete di granito che ti blocca la strada verso est. Sali sempre più e l'arrampicata è lunga e faticosa, ma sembra l'unico modo per passare oltre la montagna.

Finalmente, raggiungi un altopiano, molto sopra il bosco. Adesso la strada verso est è libera e puoi riprendere il cammino per la casermetta, ma lo spoglio altopiano è spazzato da un vento impetuoso e presto il cielo si copre di nuvoloni gonfi. Pochi minuti dopo la tempesta di neve ti investe in pieno. Cerchi di conservare la calma e continui a camminare, adesso orientandoti con il vento, che sembra soffiare costantemente da nord. Tutto ciò che riesci a distinguere, fra la neve, è il terreno sotto i tuoi piedi e i margini confusi delle rocce tutt'intorno.

Poi scorgi un'apertura fra le rocce, una specie di caverna che comunque potrebbe ripararti dal vento e dalla neve; ma Jake aspetta che tu torni con i soccorsi e forse faresti meglio a cercare di andare avanti, senza perdere tempo. Stanco e infreddolito come sei, la decisione è difficile da prendere.

Se vai avanti, prosegui a pagina 10.

Se ti rifugi nella caverna, salta a pagina 35.

La notte dormi profondamente, nonostante la tempesta che muggisce fuori della baracca. Il mattino dopo fai una buona colazione, poi cerchi di lanciare altri segnali per radio; ma ti pesa star lì a aspettare, senza nemmeno essere certo che qualcuno abbia ricevuto i tuoi segnali.

Una cartina appesa alla parete indica una strada a meno di venticinque chilometri da te, ma fra queste montagne non riusciresti mai a fare in un giorno tanto cammino. Dovresti passare la notte all'aperto e, se ti perdessi, per te e Jake non ci sarebbero più speranze.

Se tenti di raggiungere la strada, continua a pagina 29.

Se aspetti ancora i soccorsi, salta a pagina 57.

10

Stringi i denti e affronti la tempesta, deciso a andare avanti, e raggiungi una sporgenza di roccia riparata dal vento. Da qui dovrai scalare il ripido crinale fino alla vetta della montagna.

La scalata è faticosa, ma non difficile, e la tempesta di neve si è un poco placata, migliorando la visibilità. I tuoi progressi non sono rapidi, ma costanti, e continui a salire sempre più in alto, finché ti trovi al di sopra della coltre di nuvole che incombe sulla vallata. Ovunque giri lo sguardo, vedi picchi incappucciati di neve che svettano nel cielo cristallino. Non hai mai visto prima un paesaggio simile!

Continui a arrampicarti, ma ora la respirazione è molto più difficoltosa. Cominci a tossire e ti fa male la testa. Ti senti stordito, eppure la scalata ti ha riscaldato e per il momento non rischi un congelamento.

La vetta deve essere lontana non più di un centinaio di metri. Dovresti cercare di raggiungerla, oppure tornare indietro sacrificando il terreno che hai così faticosamente guadagnato?

Se continui a arrampicarti, vai a pagina 90.

Se torni indietro, passa a pagina 16.

12

Procedi rasentando la base sud-orientale della parete, cercando una via per risalirla, ma il vento freddo penetra attraverso i tuoi vestiti bagnati. Battendo i denti, cammini incespicando sui sassi, chinato in avanti contro il vento, con gli occhi appannati e il fiato corto. Le tue gambe sembrano di gomma. Inciampi in un sasso e cadi. Cerchi di rialzarti, ma barcolli come se fossi ubriaco, poi ricadi a terra e resti lì, tremante, troppo debole per cercare un riparo. Sei appena cosciente di quel che è successo. La temperatura del tuo corpo è scesa pericolosamente. Hai tutti i sintomi dell'ipotermia avanzata: in parole povere, il tuo corpo sta perdendo calore più velocemente di quanto possa generarne. Se soltanto avessi un fuoco per scaldarti... ma ormai è troppo tardi.

Fine

Raccogli della legna e accendi un fuoco, facendo attenzione a tenere al riparo dal vento il tuo unico fiammifero. Presto puoi scaldarti al calore di un bel falò crepitante.

Ti occorrono quasi due ore per asciugarti del tutto. Ora devi affrettarti. Il cielo si è oscurato, il vento soffia più forte e la neve sottile ti punge le guance.

Dopo qualche centinaio di metri scopri una ripida gola che risale la parete rocciosa. Il centro della gola sembra la via più facile da percorrere, ma i grossi massi vicini alla cima ti preoccupano: alcuni di essi sembrano pericolanti. Forse dovresti salire lungo il fianco della gola, anche se è più ripido del centro. Ricordi vagamente che qualcuno, una volta, ti ha detto che non si dovrebbe mai scalare il centro di una gola; oppure parlava, invece, dei fianchi di una gola?... Non riesci a ricordare esattamente!

Se sali lungo il fianco, continua a pagina 21.

Se sali lungo il centro, prosegui a pagina 23.

14

Appena lo hai liberato, Chauncey afferra il fucile.

– So come usarlo – assicura.

Qualche istante dopo Gino ritorna e Chauncey gli punta contro il fucile, bloccandolo in un angolo. Mentre lui tiene l'uomo sotto tiro, tu cerchi di mettere in funzione la radio. Dopo diversi tentativi e parecchi errori ci riesci, e al tramonto sei finalmente in contatto con la Reale Polizia a Cavallo canadese.

– Non lasciatevi scappare il prigioniero – vi raccomandano. – All'alba arriverà un nostro elicottero.

Tu e Chauncey vi scambiate un'occhiata. Quella che vi attende sarà una notte lunga e tesa. Gino comincia a farsi irrequieto. Forse dovreste legarlo, prima che possa tentare qualcosa.

Se dici a Chauncey di tenere Gino sotto tiro mentre tu lo leghi, continua a pagina 93.

Se ti limiti a raccomandargli di non perderlo di mira, prosegui a pagina 95.

16

Torni con riluttanza sui tuoi passi, giù per la montagna. Un trecento metri più in basso ti senti già molto meglio. Dal punto in cui sei adesso puoi osservare un campo di neve, in una valle larga un paio di chilometri ma racchiusa tra due alti picchi. Regolandoti con la posizione del sole, decidi che la via più breve per raggiungere la stazione delle guardie forestali è andare a est, attraversando appunto il campo di neve.

Per fortuna la neve è compatta e non rischi di sprofondarvi. In poche ore giungi a metà del campo di neve. Hai ancora delle buone possibilità di giungere a destinazione prima che si faccia notte. Le condizioni del tempo, però, sono sempre un problema: sai che sulle montagne possono cambiare da un momento all'altro... ed è proprio questo che sta accadendo! Il sole è scomparso, sta cominciando a nevicare e un vento freddo ti punge le guance e il naso e ti fa lacrimare gli occhi. Continui a avanzare, ma il tempo peggiora e presto ti trovi a affrontare una bufera.

Se vai avanti, continua a pagina 61.

Se scavi una buca nella neve per ripararti dalla tempesta, fermati a pagina 19.

Segui la pista, badando che il sole si trovi costantemente alla tua destra, e noti che di tanto in tanto ci sono dei piccoli cumuli di pietra, che formano una vera e propria traccia. Evidentemente non devi essere lontano dalle zone frequentate e, con un poco di fortuna, potrai raggiungere la più vicina stazione delle guardie forestali prima che faccia buio.

A mezzogiorno sei sceso parecchio al di sotto del bosco. Scorgi dei segni bianchi, dipinti sui tronchi degli alberi ai lati del sentiero.

Sei affamato, perciò ti siedi su un sasso e tiri fuori dallo zaino i cracker e il burro di arachidi. Ti piacerebbe sdraiarti e fare un sonnellino, ma sai che è meglio andare avanti, senza perdere tempo: si sta alzando il vento, il cielo si sta facendo scuro e la temperatura scende di minuto in minuto.

Riprendi a camminare di buona lena. Considerata l'andatura abbastanza veloce che hai mantenuto, ormai la stazione delle guardie forestali non può essere lontana più di cinque o sei chilometri. Ma il cielo è sempre più buio e adesso sta anche cominciando a nevicare. Il vento muggisce rabbiosamente e le raffiche gelide penetrano sotto il tuo giaccone. Adesso hai non soltanto freddo: hai anche paura!

Ti fermi a mangiare ancora un poco di burro di arachidi, giacché hai bisogno di altre calorie da trasformare in energia; ma non c'è tempo da perdere. Ti rimetti lo zaino in spalla e riprendi la marcia.

La visibilità peggiora a mano a mano che la nevicata si fa più fitta, ma tu mantieni un buon passo, procedendo lungo il fianco della

montagna. Sei abbastanza sicuro di essere quasi arrivato: ancora due chilometri al massimo e troverai un rifugio, e anche una buona radio per chiamare soccorsi!

A un tratto, fra i mulinelli di neve, intravvedi una sporgenza di roccia che si inarca in una specie di piccola caverna. Ti conviene ripararti là, oppure andare avanti?

Se ti fermi al riparo, continua a pagina 35.

Se vai avanti, prosegui a pagina 25.

Devi assolutamente trovare un riparo. In mezzo a una bufera di neve non arriveresti lontano e, comunque, non riusciresti a mantenere la direzione giusta. Guardandoti intorno, scorgi una profonda cavità piena di neve, sotto una sporgenza di roccia: è la tua unica possibilità di sottrarti alla tormenta.

Ti metti a scavare di lena con le mani. La neve è compatta ma, per fortuna, non gelata. Lentamente, faticosamente, riesci a aprire una galleria abbastanza larga da potervi strisciare attraverso. Finalmente sei al riparo dalla bufera! Continui a scavare verso l'interno, finché hai spazio sufficiente per poterti girare con la testa verso l'apertura: devi stare attento che non si richiuda, o soffocherai.

Adesso devi pensare a conservare il calore del tuo corpo. Mangi il tuo ultimo pezzo di cioccolato, ti infili nel sacco a pelo e chiudi gli occhi. Stai vincendo la tua battaglia contro il freddo, almeno per ora. Mentre, nella notte, infuria la bufera, dormi a intervalli, controllando di tanto in tanto che dall'apertura passi aria sufficiente.

Continua a pagina 22.

20

21

L'arrampicata è lunga e estenuante. Sei quasi a metà strada, quando un enorme masso rotola giù per la gola, spaventandoti a morte. Se avessi scelto la via centrale saresti stato travolto! Dopo un'altra mezz'ora raggiungi la cresta e giri lo sguardo sull'altopiano: la maggior parte è occupata da un bosco di abeti nani, il resto è soltanto roccia spoglia, chiazzata di neve qua e là.

Ora sono le tre del pomeriggio. Sai che la stazione delle guardie forestali si trova a est, ma il sole è nascosto dalle nuvole, per cui non puoi servirtene per orientarti. Hai sempre avuto un buon senso di orientamento e adesso hai l'impressione che per andare verso est dovresti seguire il torrente alla tua sinistra; ma ricordi che in genere in questa zona le catene montuose hanno un andamento nord-sud. Se è così, è possibile che tu stia già andando verso est, anche se l'est sembra essere alla tua sinistra; e, in questo caso, seguendo il torrente andresti a nord!

Se prosegui diritto, salta a pagina 54.

Se ti fidi del tuo senso di orientamento e segui il torrente, passa a pagina 26.

22

All'alba la tempesta è finita e sulla neve fresca scintilla un sole brillante. Devi essere sulla strada giusta, ma non sei affatto sicuro di avere la forza di raggiungere la stazione delle guardie forestali, né di riuscire a trovarla.

Forse sarebbe più saggio spendere le tue ultime energie in un altro modo, per esempio scrivendo sulla neve la parola AIUTO, a lettere abbastanza grosse da poter essere notate da un qualche aereo di passaggio. Per farlo ti occorrerebbero un paio d'ore e soprattutto le poche forze che ti restano; ma potrebbe essere questa la cosa migliore da fare.

Se scrivi AIUTO sulla neve, continua a pagina 47.

Se continui a camminare, vai a pagina 31.

Ti incammini lungo la linea centrale della gola. Di tanto in tanto scivoli sul pietrisco, ma fai progressi costanti. Sei quasi a metà strada, quando senti sopra di te un fragore come di tuono. Un enorme masso sta rotolando lungo la gola, proprio nella tua direzione, sollevando nubi di polvere e schegge di roccia.

Cerchi disperatamente di arrampicarti sul fianco della gola, ma ti mancano gli ultimi pochi secondi necessari per metterti in salvo...

Fine

24

Decidi che è meglio continuare a avanzare verso la tua meta e affretti il passo, sicuro di essere quasi al termine della marcia.

Invece, a un tratto la visibilità peggiora. Il vento sferzante muggisce intorno a te e non riesci più a distinguere i contorni delle rocce. Ormai è troppo tardi per tornare indietro e ritrovare la caverna: devi continuare a camminare, non foss'altro per scaldarti. Avanzi faticosamente, stringendo i denti. Continui a ripeterti che non tutte le speranze sono ancora perdute: non puoi arrenderti!

Non avresti creduto che il tempo potesse peggiorare ancora, eppure è così. Il vento e la neve si accaniscono sul tuo viso gelato come uno sciame di api infuriate e il freddo imprigiona il tuo corpo nella sua morsa mortale. Poi crolli a terra, esausto: un'altra, coraggiosa vittima delle furie scatenate della natura.

Fine

26

Il tuo senso di orientamento non ti ha mai tradito. Volti a sinistra e segui il torrente. Dopo un'altra ora di marcia scorgi una cresta dritto davanti a te. Forse da lassù riuscirai a avvistare la stazione delle guardie forestali!

Stai per iniziare la scalata verso la cresta, ma improvvisamente, a una trentina di metri da te, vedi un enorme orso grigio che ti fissa minacciosamente: è un grizzly, uno degli orsi più grossi, feroci e pericolosi del mondo! L'animale fa qualche passo verso di te, poi si ferma a guardarti, come se fosse indeciso sul da farsi, e si erge sulle zampe posteriori in tutta la sua altezza... più di due metri! Si sta preparando a attaccarti?

Se resti assolutamente immobile per non allarmare l'orso, continua a pagina 32.

Se preferisci affidare la tua vita alla forza e alla velocità delle tue gambe, corri fino a pagina 59.

28

Respingi con decisione l'offerta del tuo compagno di andare via tu per primo.

– No, Jake, tu hai una gamba ferita – insisti. – Ti serve un medico.

– Grazie, ragazzo – dice il pilota. – Non dimenticherò mai ciò che hai fatto per me. E non preoccuparti: torneranno a prenderti entro poche ore.

Aiuti Jake a infilarsi nell'imbracatura che dondola appesa all'elicottero. Un momento dopo il tuo compagno viene sollevato in aria e tu resti a osservare i soccorritori che lo issano dentro la cabina. Sei contento che lui sia in salvo, ma non puoi fare a meno di preoccuparti di quella che potrà essere la tua sorte. Sembra che tu sia una specie di eroe, ma presto potresti essere un eroe morto!

Proprio mentre Jake scompare dentro l'elicottero, sulla montagna scende un denso banco di nebbia, rendendo la visibilità nulla. Riesci a stento a distinguere l'aereo, a pochi metri da te. All'improvviso senti un tonfo: una sagoma scura è caduta sulla neve... qualcosa caduta dall'elicottero mentre partiva!

Continua a pagina 34.

Metti nello zaino il tuo sacco a pelo, due scatole di fiammiferi impermeabili, un vasetto di miele e qualche tavoletta di cioccolato, poi ti incammini verso est. Alla fine della giornata hai già coperto metà della distanza che ti separa dalla strada. Ora sei veramente esausto. Consumi una cena veloce a base di biscotti, nocciole e mele essiccate, mangi per dessert una barra di cioccolato, poi ti metti a dormire.

All'alba vieni svegliato da una fitta pioggia scrosciante. Il tuo sacco a pelo è completamente zuppo. Sei bagnato e tremante, pericolosamente infreddolito, e ti rendi conto che stai rischiando l'ipotermia. Devi accendere subito un fuoco!

Gli alberi intorno a te sono tutti dei giovani sempreverdi. I rami secchi sono scarsi, ma ne trovi abbastanza per accendere un piccolo falò. Ora hai bisogno di legna da ardere, e tanta, ma non riesci a trovarne. Se almeno avessi un'accetta! Ti freghi vigorosamente le mani, cercando di scaldarle, ma nel giro di pochi secondi il fuocherello si spegne. Trovi altri ramoscelli e ne accendi un secondo, ma succede la stessa cosa.

E come se non bastasse comincia a nevicare, sempre più fittamente. Davvero la fortuna ti ha abbandonato! Sei troppo debole e malato per andare avanti. Non riuscirai mai a uscire da queste montagne.

Fine

Non sei affatto persuaso che sia saggio rischiare tutto per scrivere un messaggio di aiuto che ben difficilmente qualcuno potrà scorgere, per cui ti metti in marcia attraverso il nevaio. Per fortuna riesci a raggiungere un crinale roccioso da cui la neve è stata quasi del tutto spazzata via dal vento. La posizione del sole ti dice che stai andando nella direzione giusta, verso est, e il tuo ottimismo aumenta.

Dopo un paio di chilometri, il crinale declina dolcemente verso sud. A est la discesa è così ripida che potresti affrontarla soltanto con una corda. Non hai scelta: devi prendere la via più lunga. Inoltre, il vento ha ammucchiato la neve in grosse montagnole che ti costringono a allungare ulteriormente il percorso per aggirarle.

Alla fine ti trovi davanti un ampio spazio aperto che scende fino alla zona boscosa. A poco più di un chilometro, vedi qualcosa che ti fa correre un brivido lungo la schiena: è l'aereo che ti ha portato su questa maledetta montagna! Hai camminato in cerchio e sei tornato al punto di partenza.

Continua a pagina 36.

32

Resti immobile come una statua. Dopo un momento l'orso si lascia ricadere sulle quattro zampe, scrolla il testone e si allontana caracollando goffamente. Aspetti qualche minuto, poi ti rimetti cautamente in cammino verso la cresta. Arrivato in cima vedi una casupola di legno, riparata da alcuni abeti. Per un attimo pensi che sia la stazione delle guardie forestali, ma appena spalanchi la porta ti rendi conto che è semplicemente un capanno di caccia abbandonato. All'interno ci sono soltanto un paio di vecchie sedie traballanti e una cassetta di legno che doveva servire da tavolo. Sul pavimento c'è un foglio di carta ingiallito e appallottolato. Lo raccogli e lo lisci con la mano: è una mappa della zona, disegnata alla buona.

Continua alla pagina seguente.

Grazie a questa mappa non dovrebbe esserti difficile raggiungere la stazione delle guardie forestali. Esci dal capanno e ti guardi intorno, per cercare di riconoscere i vari punti di riferimento indicati sulla carta.

Alla sinistra del capanno, il fiume che hai seguito per giungere fin qui (quello che sulla carta è chiamato "Torrente Perduto") fa una curva. Appena oltre il capanno c'è un sentiero, che poco dopo si biforca in due sentieri che conducono uno verso sinistra, l'altro verso destra. Allora, da che parte devi andare?

Se continui a seguire il Torrente Perduto, salta a pagina 104.

Se prendi il sentiero che va a sinistra, passa a pagina 40.

Se decidi per il sentiero che va a destra, prosegui a pagina 44.

34

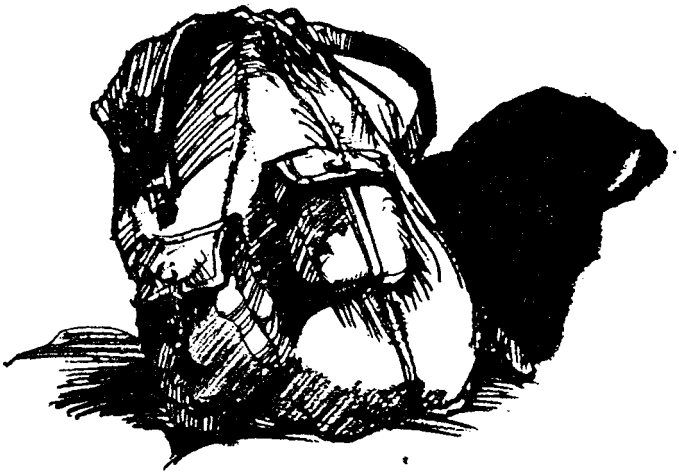
Per un attimo temi che l'oggetto caduto dal cielo possa essere il povero Jake (l'imbrigliatura potrebbe essersi spezzata, mentre lo tiravano a bordo dell'elicottero) ma, avvicinandoti, vedi che è un voluminoso pacco, su cui è scritto in grossi caratteri: *Materiali di emergenza.*

Ti occorre una buona mezz'ora per trascinare il pesante pacco fino all'aereo, ma non è davvero fatica sprecata: dentro trovi una stufetta e un fornellino portatili, carburante, burro di arachidi, gallette, una scatola di biscotti, frutta secca, zuppa e tonno in scatola, cioccolato... insomma tutto ciò che ti occorre. Non sapresti dire se sei più stanco o affamato, ma sei felice di vedere che l'oggetto più voluminoso è un sacco a pelo imbottito di piuma d'oca, in grado di tenerti al caldo anche a temperature di trenta gradi sotto zero!

Mentre fuori infuria un'altra tempesta di neve, prepari una cenetta, poi ti rintani nel sacco a pelo. Sei bloccato su una montagna, nel bel mezzo di una bufera di neve, ma non ti sei mai sentito meglio!

Fine

Ti insinui dentro la caverna. Che sollievo essere al riparo dal vento e dalla neve! Ti addentri più profondamente, brancolando nel buio. Il terreno è soffice. Ti togli un guanto e lo tasti con la mano: è coperto di ramoscelli e aghi di pino. Ti metti carponi e li ammucchi per formare un rozzo pagliericcio; vi stendi sopra il tuo sacco a pelo e ti ci infili. Rimani per un poco a ascoltare il ruggito del vento, poi ti addormenti.



Continua a pagina 39.

36

Non ti va affatto di presentarti a Jake senza aver concluso nulla, ma ormai non puoi fare altro che tornare all'aereo. Per questa notte, almeno, avrai un riparo; ma sai che il tempo e le forze che hai sprecato potrebbero essere fatali a tutt'e due.

Ti avvicini all'aeroplano. Dall'interno non giunge alcun rumore. Forse Jake dorme; o forse... Ma non vuoi neppure pensare a una possibilità del genere! Spalanchi il portello. Jake sta dormendo accanto alla radio.

– Jake, mi dispiace – dici, tutto d'un fiato – ma non sono riuscito a trovare la stazione delle guardie forestali.

Alle tue parole lui si sveglia di soprassalto e balza a sedere, con il viso illuminato da un largo sorriso:

– Per fortuna sei tornato! Sono riuscito a rimettere in funzione la radio, ma bisogna sistemare l'antenna e non potevo farlo da solo. Mi sono gelato! Metteresti a scaldare una lattina di zuppa? Dovrebbe essercene ancora una.

In pochi minuti hai sistemato l'antenna e Jake mette in funzione la radio. Il messaggio di risposta, che giunge quasi subito, vi riempie di gioia: i soccorsi sono già per strada!

Continua alla pagina seguente.

Quella notte tu e Jake dormite profondamente e all'alba venite svegliati dal rumore di un elicottero; ma sulle montagne selvagge delle zone immediatamente sotto l'Artico è difficile che la fortuna resista a lungo! Infatti, da ovest stanno arrivando gonfi nuvoloni neri e il vento sta per raggiungere la forza di una vera e propria tempesta.

Il pilota dell'elicottero vi comunica per radio che, a causa delle condizioni del tempo, è costretto a alleggerire il carico e a diminuire la velocità. Potrà trasportarvi solo uno per volta.

– Vai prima tu, Jake – dici.

– No, ragazzo – replica lui. – Io posso sopportare il freddo meglio di te. Vai tu.

Devi andare per primo e lasciare Jake a aspettare, oppure insistere perché vada prima lui?

Se insisti perché Jake vada per primo, torna a pagina 28.

Se accetti di andare prima tu, passa a pagina 50.

Al tuo risveglio la luce del giorno rischiara la caverna. Il sole brilla e il vento è cessato. Sei indolenzito e affamato, ma il tuo morale è alto: sei riuscito a sopravvivere a una notte nelle peggiori condizioni che tu abbia mai esperimentato!

Prima di uscire dalla caverna dai un'occhiata intorno. La luce del sole rivela alcuni oggetti che devi aver portato allo scoperto la sera prima, quando ti sei preparato il giaciglio. Questa caverna deve essere già servita da rifugio a qualche altro esploratore! Infatti, scorgi un sacco a pelo ammuffito, una pala e un piccone, una fune e una borsa di pelle consunta. Poi i tuoi occhi si posano su un mucchio di ossa biancheggianti, e ti rendi conto di aver passato la notte con uno scheletro umano!

Continua a pagina 68.

40

Segui il sentiero a sinistra, che costituisce una specie di corridoio naturale in mezzo a picchi frastagliati che si innalzano ai due lati per centinaia di metri. Su alcune rocce che ti trovi vicino luccicano tanti puntini giallo-bruni. Si direbbe... Ma sì: è proprio oro, oro grezzo! Hai scoperto una vena aurifera. Se soltanto riuscissi a uscire vivo da questo posto...

Mentre procedi, affrettando il passo, noti molte altre rocce che scintillano del prezioso minerale; ma presto lo stupore si trasforma in delusione, rendendoti conto che ciò che ti trovi sotto gli occhi non è oro, ma comunissima pirite. Ora capisci perché i cristalli di questo minerale, che in realtà è semplice solfuro di ferro, sono chiamati "oro degli sciocchi"!

Qualche attimo dopo ti rendi conto di aver fatto un errore ancor più grosso scegliendo il sentiero di sinistra: una smisurata parete rocciosa ti sbarra la strada! Senza perdere un istante ti volti e torni indietro, più velocemente che puoi, e infine raggiungi di nuovo il capanno abbandonato. Hai sciupato due preziose ore di luce! Adesso devi decidere ancora da che parte andare. A sinistra, lungo il fiume, oppure per il sentiero di destra? Tiri fuori la vecchia mappa che hai trovato nel capanno e la studi con attenzione.

Se segui il fiume, salta a pagina 104.

Se prendi la biforcazione di destra del sentiero, continua a pagina 44.

Per fortuna, grazie alla stagione e alla latitudine, ti restano ancora un paio d'ore prima che si faccia buio. Dopo un'altra mezz'ora di marcia arrivi a una piccola baracca. Per la prima volta ti senti veramente sicuro di farcela!

La porta è aperta. Entri e ti guardi intorno. C'è un caminetto con parecchia legna da ardere accatastata accanto. Dentro la baracca fa freddo quanto fuori, ma ti basterà accendere il fuoco per rimediare. Il mobilio è semplice: un tavolo di legno massiccio, un paio di sedie, un lettuccio e una stufa a legna. Sulla parete dietro la stufa sono appese alcune pentole e su quella dietro il tavolo è attaccata una piantina abbastanza dettagliata della zona. Una freccia rossa indica il punto in cui ti trovi. Sulla carta è chiaramente segnato il sentiero da cui sei arrivato, che prosegue fino alla strada principale. Ne calcoli la distanza, in base alla scala che è indicata in un angolo della mappa: si tratta di neppure due chilometri!

Continua a pagina 105.

42

Stai per affrontare la risalita, quando senti un ringhio sordo sopra di te. Alzi gli occhi e vedi un puma accovacciato su una roccia alla tua destra. Mostra le zanne e ha i muscoli tesi, pronti a scattare.

Il gattone balza e istintivamente alzi le braccia per proteggerti il viso, aspettando terrorizzato che le sue zanne affondino nella tua spalla; ma non accade nulla e dopo un poco riabbassi le braccia. Il puma è saltato su una roccia più in alto. Ti guarda per un momento, agitando la coda, poi si allontana a lunghi balzi. L'hai scampata bella!

Continua a pagina 45.

44

Il sentiero di destra è abbastanza agevole e procedi spedito attraverso un altopiano punteggiato di abeti stentati. L'aver trovato la mappa nel capanno abbandonato è stato davvero un colpo di fortuna: senza di essa ti saresti certamente perduto, mentre ora sei certo di essere sulla strada giusta. Continui a camminare, ma con il passare del tempo le energie ti abbandonano e soltanto la forza di volontà ti permette di andare ancora avanti.

Continua a pagina 54.

Mentre il tuo battito cardiaco si va normalizzando, ti rendi conto di non avere più la forza di risalire fino al capanno: sei andato oltre il punto di non ritorno! Ora non puoi fare altro che proseguire sulla pista, sperando che ti porti alla civiltà.

Il sentiero continua a discendere, addentrandosi nella zona boschiva. Gli abeti ti proteggono dal vento, ma ora, con il calare della sera, non puoi vedere meglio che se ti trovassi in una galleria. Nelle regioni subartiche i tramonti sono lunghi, tuttavia non ti resta ugualmente più di un'ora di luce e il buio aumenta a mano a mano che il letto del fiume si inoltra in boschi sempre più fitti. Alla fine trovi una zona erbosa dove accamparti e ti addormenti, esausto.

Continua a pagina 49.

Giocando il tutto per tutto, cominci a camminare avanti e indietro pestando i piedi nella neve alta. Soltanto per tracciare la prima asta della lettera A fai quaranta passi in linea retta, poi ripassi due volte sulla stessa linea per allargarla; quindi tracci l'altra linea allo stesso modo, andando avanti e indietro, avanti e indietro... Non è un lavoro da poco, ma almeno il movimento serve a riscaldarti. Ora il sole brilla e il vento si è calmato.

Dopo circa tre ore hai terminato le prime tre lettere, ma sei esausto. Sono finite anche le tue ultime provviste e non hai più la forza di camminare. Ti siedi sullo zaino a riposare. Nel frattempo si è alzato di nuovo un vento freddo e il sole è scomparso dietro una nuvola. La temperatura sta calando rapidamente.

Chiudi gli occhi e appoggi la testa sulle braccia incrociate, chiedendoti se sopravviverai fino a domani.

Poi senti un rumore sopra di te: un aeroplano! Balzi in piedi agitando le braccia. L'aereo si abbassa, poi vira e torna indietro. Sei ancora in pericolo, ma non sei mai stato tanto felice in vita tua. Presto un elicottero verrà a prenderti. Il tuo messaggio sulla neve ti ha salvato la vita!

Fine

48

Afferri un sacco a pelo e ti getti sulla superficie gelata del lago. Qualche secondo dopo l'elicottero esplode, aprendo un grosso foro nel ghiaccio. Inorridito e impotente, resti a guardare le fiamme che si spengono nell'acqua mentre l'elicottero si inabissa nel lago, portando con sé i due piloti.

Adesso sei solo in un mondo buio e ostile. Non vedi assolutamente nulla e sei costretto a aspettare l'alba per muoverti. Ti infili nel sacco a pelo e sprofondi in un sonno pieno di incubi.

Quando ti svegli, un sole brillante si è alzato oltre le montagne. Il sonno ti ha ristorato, ma sei debole e affamato. Con il cuore pesante, osservi il paesaggio bello e desolato. Ti trovi in mezzo a un grande lago gelato. La riva è a circa un chilometro e non ti sarà difficile raggiungerla; ma poi? Oltre le sponde rocciose, in ogni direzione non c'è altro che una fitta foresta che sale su per le paurose montagne di roccia e di ghiaccio. Il sacco a pelo ti potrà salvare dal freddo, ma ti sarà ben difficile trovare qualcosa da mangiare e non hai alcun mezzo per lanciare segnali di soccorso. Non hai alcuna possibilità di uscire da queste montagne con le tue forze. Non puoi fare altro che sperare.

Fine

Durante la notte vieni svegliato dal rumore della pioggia. L'acqua gocciola attraverso il tetto di rami che ti ricopre, dentro l'abetaia. Ti sposti in un punto più asciutto. Gli abeti bagnati mandano una dolce fragranza. Ti riaddormenti e al tuo risveglio in cielo splende il sole. Ti alzi, ti sgranchisci le gambe e raggiungi una cascatella che si riversa nel fiume. Fai colazione a base di acqua fresca e cioccolato, poi ti metti in cammino.

Dopo un poco il fiumicello sbocca in un torrente spumeggiante, che costeggi lungo la riva, seguendo la corrente, finché ti trovi in un punto in cui grossi massi formano una specie di diga e trattengono l'acqua in uno stagno profondo. Nell'acqua tersa scorgi un paio di trote e a un tratto ti rendi conto di quanto sei affamato. Chissà che non ti riesca di pescare una trota servendoti del tuo poncho come rete! Vale la pena di tentare? Potrebbe anche essere una perdita di tempo... e, oltre tutto, l'acqua è gelida.

Se riprendi il cammino, vai a pagina 60.

Se cerchi di prendere un pesce per sfamarti, passa a pagina 62.

50

Accetti senza esitazioni la generosa offerta di Jake e ti assicuri all'imbracatura che pende dall'elicottero. Il secondo pilota gira una manovella e ti issa verso la cabina. All'improvviso ti accorgi che un fitto banco di nebbia sta avvolgendo il fianco della montagna. Per quando sali a bordo, la visibilità è già diventata praticamente nulla. Il pilota getta fuori dal portello un grosso pacco di materiali di emergenza.

– Spero – mormora – che Jake possa recuperarlo.

L'elicottero è scosso da violente raffiche di vento. Il motore tossisce e perde giri. L'apparecchio si innalza e si allontana verso est. Tu guardi dal finestrino, ma non scorgi altro che il denso grigiore della nebbia.

– Saremo fortunati se riusciremo a uscire di qui – osserva il secondo pilota. – Nebbia, tempeste, tormenta... il tempo ce l'ha proprio con queste montagne!

– Quando pensate di poter tornare a prendere Jake? – domandi.

– Vedremo – risponde il pilota. – Prima dobbiamo tirarci fuori noi da questo pasticcio. Abbiamo il vento contrario e temo che, a causa del maggior consumo, non ci basterà il carburante. Dovremo farci trasportare alla deriva, con la speranza di arrivare fino al campo di atterraggio di Big Horn.

Continua a pagina 53.

Giri lo sguardo nella cabina ingombra di materiali. Vicino al portello anteriore c'è un pacchetto contrassegnato dall'etichetta "Razzi da segnalazione". Vicino al portello posteriore c'è un altro pacco con la scritta "Torce elettriche e fiammiferi". Sotto il sedile davanti a te ci sono dei sacchi a pelo.

Mentre stai per addormentarti, il pilota dice qualcosa a proposito del Lago dell'Aquila. Poco dopo, vieni svegliato da un grido:

– Stiamo precipitando!

Ti aggrappi al sedile con tutte le tue forze. Un attimo dopo l'elicottero si schianta sul ghiaccio e slitta in avanti per parecchi metri. L'abitacolo si squarcia e prende fuoco.

Sai bene che entro pochi minuti l'elicottero esploderà. Ti resta appena il tempo per prendere una sola cosa.

Se prendi i razzi da segnalazione, continua a pagina 69.

Se prendi il sacco con le torce e i fiammiferi, passa a pagina 76.

Se prendi un sacco a pelo, torna a pagina 48.

54

Procedi diritto attraverso una distesa rocciosa costellata di abeti ischeletriti. Per un momento il disco luminoso del sole fa capolino fra le nuvole. Una bella fortuna: stavi cominciando a spostarti troppo a sud! Correggi la direzione e allunghi il passo.

A un tratto, su un crinale davanti a te, scorgi la stazione delle guardie forestali. Ai tuoi occhi la rozza baracca di legno appare come un castello fiabesco. La raggiungi di corsa, spalanchi la porta e guardi all'interno.

C'è un pacco con l'etichetta "Provviste di emergenza", una brandina da campo, un'ascia e una scatoletta di latta piena di fiammiferi, ma niente radio! I tuoi occhi si posano su un foglio di carta attaccato alla parete. Ti avvicini per leggere cosa c'è scritto:

> *C'è una radio nella stazione delle guardie forestali più vicina: 13 chilometri più a sud, per 180°.*

Continua alla pagina seguente.

Ancora tredici chilometri! Dopo tutto il camminare che hai fatto, temi di non riuscire a fare neppure un altro passo. Ti rimetterai in marcia all'alba. Presa questa decisione, ti lasci cadere sulla branda, esausto, e ti addormenti all'istante.

Il mattino dopo vieni svegliato dall'ululato del vento. In cielo corrono nuvole gonfie e nere; l'aria fredda e umida preannuncia la neve. Apri una scatola di zuppa e la metti a scaldare sul piccolo fornelletto a spirito. Dopo una colazione a base di zuppa calda, biscotti stantii e miele, ti senti molto meglio; ma adesso ti aspettano tredici chilometri di dura marcia attraverso aspre montagne.

Uscendo all'aperto, vedi un sentiero che passa dietro la baracca. Sai che la stazione delle guardie forestali è a sud; quindi, per raggiungerla, devi fare attenzione che il sole che sorge sia alla tua sinistra o alla tua destra?

Se tieni il sole alla tua sinistra, torna a pagina 6.

Se tieni il sole alla tua destra, passa a pagina 17.

56

Sono passate due settimane dalla fine della tua avventura. Ora sei a casa e sorridi, leggendo una cartolina di Jake. « Mi sono trasferito nella Florida, dove le montagne più alte non arrivano a cento metri » ti scrive il pilota.

Proprio ora senti il rumore di un elicottero che sta atterrando sul prato di casa tua. Schizzi fuori e ti trovi dinanzi Chauncey con due uomini. Il ragazzo ti corre incontro e ti presenta suo padre e il pilota dell'elicottero.

– Sono venuto a ringraziarti di aver salvato mio figlio – dice il signor Van Dyne – e a consegnarti i cinquantamila dollari che avevo promesso a chi mi avesse riportato Chauncey sano e salvo.

Più tardi, quando i Van Dyne se ne sono andati, metti l'assegno nel cassetto della scrivania. Domani andrai a depositarlo in banca.

Pensando alla fortuna che ti è capitata, ti torna in mente la sacca di pelle che hai trovato nella caverna sulla montagna. L'avevi messa nello zaino senza neppure guardarci dentro, poi non te ne eri più ricordato... Adesso tiri fuori lo zaino dall'armadio, prendi la sacca e la apri. Dentro c'è un foglio di carta spiegazzato.

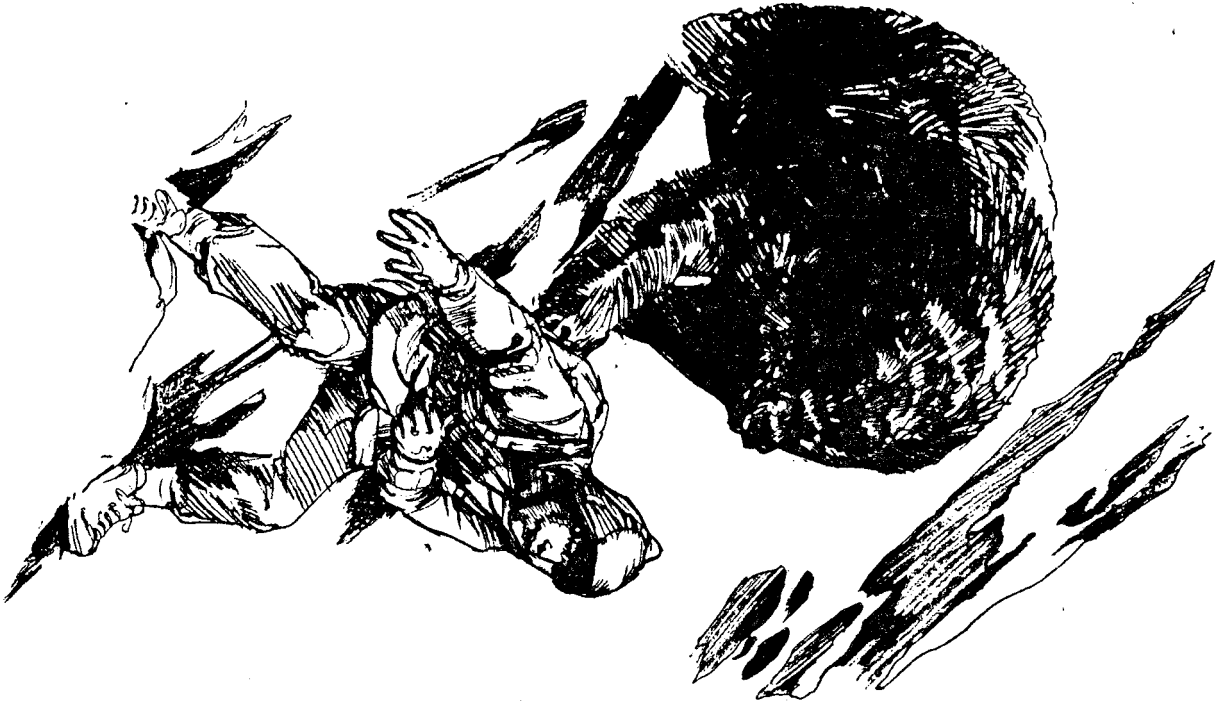
Continua a pagina 103.

Più ci pensi, più ti convinci che è meglio restare dove sei. Se la radio è in funzione e segnala la tua posizione, probabilmente verrai presto raggiunto da un elicottero di soccorso. Devi aspettare che arrivi e poi guidare la squadra di salvataggio da Jake. Nel frattempo nella baracca starai del tutto al sicuro. Hai legna da ardere e cibo in abbondanza; non soffrirai né il freddo né la fame. Qui potresti sopravvivere a lungo senza problemi; ma Jake ha urgente bisogno di aiuto. Ti rimetti alla radio, sperando che qualcuno riceva i tuoi messaggi.

Sono passate due notti. Finora sei stato ben contento di essere al riparo nella baracca, mentre fuori infuriavano il vento e la neve; ma stamani il sole brilla in un cielo azzurro e l'idea di passare un'altra giornata nella baracca è sempre meno allettante. Soprattutto, sei preoccupato per Jake. Deve essere debole e affamato. Ora che conosci la strada, potresti portargli del cibo e accendergli un fuoco; ma hai imparato a tue spese che a queste altitudini il tempo può cambiare da un momento all'altro. Lasciare la baracca potrebbe significare abbandonare un rifugio sicuro, senza alcuna certezza di riuscire a raggiungere l'aereo!

Se decidi di tentare di raggiungere l'aereo, continua a pagina 71.

Se invece resti nella baracca, prosegui a pagina 98.



Corri più forte di quanto tu abbia mai fatto in tutta la tua vita, ma il terreno è accidentato: inciampi e cadi malamente. Rialzandoti, getti un'occhiata alle tue spalle e lanci un urlo di terrore: l'orso ti si sta avventando contro!

Ti rimetti a correre, ma non hai alcuna possibilità di distanziare l'animale. Non hai alcun posto in cui nasconderti. Non hai alcuna speranza di salvarti!

Fine

Ti sembra insensato sprecare energie e rischiare il congelamento per prendere un pesce, perciò ti rimetti in marcia. Sei sicuro che il torrente, continuando a seguirne la corrente, ti guiderà alla civiltà.

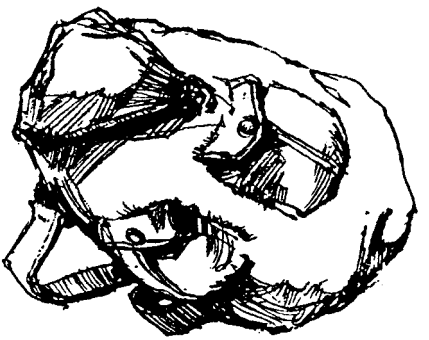
Però, dopo altre sei ore di dura marcia le tue speranze cominciano a vacillare. Le anse del ruscello sono così ampie che, costeggiandole, in linea d'aria non devi aver percorso più di quattro o cinque chilometri. Nella valle sei meglio riparato che sulle creste della montagna, però gli abeti svettanti ti tolgono la visuale. Ciò che è peggio, è che si sta preparando un'altra tempesta. Una pioggia fredda e pungente, mista a nevischio, ti sferza il viso. Hai terminato tutte le provviste e ti senti vicino al crollo. Ti fermi per accendere un fuoco, ma i fiammiferi sono umidi. Ti rimetti in cammino, con la forza della disperazione, ma dopo un centinaio di metri crolli a terra, stremato, e senti che per te è la fine. Ti nascondi la testa fra le braccia, troppo debole persino per piangere.

A un tratto senti il rombo di un motore, che si fa più forte, ma poi si allontana, finché tutto torna silenzioso. Non puoi esserti sbagliato: era un camion! Questo significa che la strada non è lontana più di una trentina di metri. Con le energie rinnovate dalla speranza, ti rialzi e corri attraverso la foresta nella direzione da cui ti è giunto il rumore. Poi, tra gli alberi, scorgi la larga striscia d'asfalto che ti dice che ormai sei salvo.

Fine

Vai avanti a testa bassa, deciso a trovare gli aiuti che occorrono a Jake. Le raffiche di neve ti impediscono persino di vedere dove metti i piedi. Ti piacerebbe sederti e riposare un poco, ma sai che poi non riusciresti più a rialzarti. Continui a camminare. I tuoi sensi si intorpidiscono. Il tuo cervello è offuscato, come se ti fosse stato appena somministrato un sonnifero, ma sei ancora cosciente quando il tuo piede destro scivola nel vuoto, trascinandoti in un crepaccio profondo qualche centinaio di metri.

Fine



62

Probabilmente nessuno ha mai pescato in questo ruscello, dato che le trote non sembrano affatto diffidenti. Ti togli gli scarponi e i calzerotti e entri in acqua molto lentamente, attento a non spaventare i pesci. Tenendo il poncho come una rete, lo fai passare cautamente sotto il pesce più grosso. Sei già pronto a tirar fuori dall'acqua la tua preda, quando all'ultimo momento la trota schizza via come una saetta. Fai un altro tentivo e un altro ancora, ma ogni volta il pesce è più veloce di te.

– Così non riuscirai mai a pescare!

La voce improvvisa ti fa sobbalzare. Ti guardi intorno e vedi un uomo con una barbaccia cespugliosa che ti osserva da una roccia sull'altra sponda del torrente. Esci dall'acqua e l'uomo ti raggiunge con un balzo agile.

– Mi chiamo Nick Keegan – si presenta – e ti assicuro che sono più sorpreso di vederti, di quanto tu possa esserlo di vedere me. Che cosa ci fa un ragazzo da queste parti, a pescare in questo modo assurdo?

Gli spieghi brevemente l'accaduto e gli domandi come puoi fare per soccorrere il tuo amico Jake.

– Faremo l'unica cosa possibile – ti risponde.

Continua a pagina 64.

64

Mentre ti fa strada attraverso la boscaglia, Nick ti dice che è un cacciatore di pellicce, probabilmente l'unico essere vivente in un raggio di una trentina di chilometri. La strada più vicina dista circa quindici chilometri dal punto in cui vi trovate.

Una volta giunti alla sua baracca, Nick si mette in contatto radio con la Reale Polizia a Cavallo canadese.

– Manderanno immediatamente un elicottero con una squadra di soccorso – ti riferisce – ma il tempo si sta mettendo al peggio: non c'è un minuto da perdere. Io posso spiegare ai soccorritori dove si trova la mia baracca, ma tu solo puoi indicare il punto in cui è caduto l'aereo. Da quanto mi hai detto, direi che potrebbe essere sul Monte Broadback, a nord da qui, o sul Monte Chilmark, verso sud. Quale ti sembra la posizione giusta?

Prendi la mappa e cerchi di ricostruire il percorso che hai seguito. Hai marciato a nord o a sud del punto in cui l'aereo è precipitato?

Se ritieni che la squadra di soccorso debba cercare sul Monte Chilmark, al sud, continua a pagina 78.

Se invece indirizzi le ricerche verso il Monte Broadback, al nord, prosegui a pagina 94.

Ti hanno trovato! Un aereo da ricognizione ha avvistato il tuo fuoco e quando, poco dopo, un elicottero è atterrato accanto al tuo solitario accampamento, hai impiegato le tue ultime energie per salire a bordo, poi sei crollato.

Adesso, hai appena ripreso conoscenza. Ti trovi in una camera d'ospedale e il medico e l'infermiera che stanno accanto al tuo letto ti sorridono.

Poi, ti attraversa la mente un pensiero angoscioso:

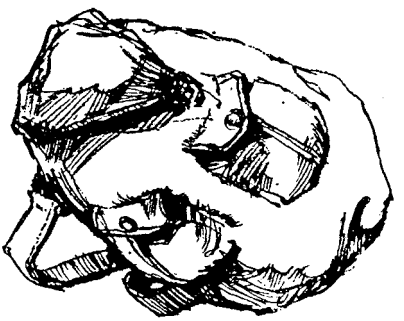
– Jake! – esclami. – Hanno trovato anche lui?

Il dottore va a chiamare qualcuno in corridoio:

– Venga, ora può entrare...

Un attimo dopo avanza verso di te, aiutandosi con le stampelle, un uomo zoppicante. Jake ha una gamba ingessata, ma un sorriso sulle labbra largo quasi quanto il tuo.

Fine



Arranchi sulla neve fresca verso la baracca. La prima cosa che vedi sbirciando attraverso la finestra è un tavolo accanto alla porta: è coperto di pane, formaggio, frutta, noci e cioccolato!

Poi scorgi qualcosa che ti fa rabbrividire ancor più del freddo che hai dovuto patire: un ragazzo di poco più giovane di te, legato a una sedia. Ha la testa reclinata da un lato, come se stesse dormendo. Dall'altra parte della stanza c'è un omaccione dalla faccia cattiva. Anche lui sembra addormentato e speri che lo sia veramente.

Su un tavolo, là accanto, è posato un lungo coltello da caccia; appoggiato al bordo, a portata di mano, c'è un fucile da caccia.

La porta della baracca è socchiusa. Non sai cosa fare. Hai bisogno di cibo, e il ragazzo è chiaramente in un grosso guaio. D'altra parte, il tuo obiettivo principale è trovare aiuti per Jake, e questo non sembra davvero il posto più adatto!

Se prosegui per la tua strada, passa a pagina 79.

Se decidi di entrare di soppiatto, prendere il cibo e scappare, vai a pagina 87.

Se cerchi di impadronirti del fucile e del coltello, continua a pagina 85.

68

Ti chiedi chi mai poteva essere il viaggiatore di cui hai trovato lo scheletro nella caverna, che cosa faceva là dentro e che cosa possa essergli successo. Ma, troppo spaventato per continuare a pensarci, infili la sacca di pelle nel tuo zaino e ti rimetti in marcia. Devi approfittare del bel tempo, finché dura.

Ti incammini per una specie di lungo cornicione che il vento ha quasi completamente sgombrato dalla neve. Vai avanti, ora dopo ora, scendendo a poco a poco verso una zona più riparata. Il paesaggio desolato è punteggiato da macchie di abeti. Poi la pista comincia a risalire.

Verso mezzogiorno raggiungi la sommità del crinale. Da questo punto di osservazione scorgi del fumo che sale da un tubo di stufa, sul tetto di una vecchia baracca di tronchi. Non ha l'aria di essere un posto delle guardie forestali, ma che importa? Laggiù c'è qualcuno!

Torna alla pagina precedente.

Afferri il pacco dei razzi da segnalazione e salti fuori. Alle tue spalle rimbomba una spaventosa esplosione. Ti volti appena in tempo per vedere i resti fiammeggianti dell'elicottero scomparire sotto la superficie gelata, portando con sé i due piloti. Un brivido di orrore ti corre lungo la schiena. Ora sei solo nell'oscurità più totale. Hai l'impressione che le furie del destino si stiano accanendo contro di te, e che per te non ci siano più speranze, come per i due piloti sepolti in fondo al lago gelato.

Ma piangere non serve a nulla. Devi pensare a salvarti. Almeno sei sceso dalla montagna e la temperatura si è un poco mitigata. Forse riuscirai a sopravvivere a una notte da passare all'addiaccio, ma poi? Hai una bussola, ma non hai la minima idea di dove ti trovi e non sai da che parte andare. Per giunta, il ghiaccio non è molto spesso e solido: l'impatto dell'elicottero lo ha incrinato in una fitta ragnatela di crepe. Dovrai fare molta attenzione!

Continua a pagina 72.

Con lo zaino pieno fino all'inverosimile di generi di prima necessità, ti metti in cammino verso l'aereo. Sei ben riposato e hai cibo in abbondanza. Ritrovi facilmente la strada e procedi spedito, nonostante il pesante carico. Sei sorpreso tu stesso di constatare quanto siano grandi le tue energie: evidentemente i pochi giorni trascorsi tra queste montagne selvagge ti hanno temprato nel fisico e nello spirito.

Quando finalmente raggiungi l'aereo, il sole è tramontato e sulla valle sta scendendo l'oscurità. Jake è in condizioni pessime e la gamba deve fargli molto più male di quanto voglia ammettere. Accendi un fuoco, fuori dell'aereo, e il calore intiepidisce un poco anche l'abitacolo. Poi scaldi della zuppa.

– Non so se questa notte sarei riuscito a sopravvivere, se tu non fossi tornato – Jake sorride riconoscente, sorseggiando la sua zuppa.

Tu annuisci soprapensiero. Per il momento siete salvi, ma sai bene che non potrete resistere a lungo in queste condizioni.

Il terzo giorno, quando hai già perso la speranza che qualcuno venga a salvarvi, passa sopra di voi un aereo da ricognizione, che scende in picchiata, torna in quota e si allontana. Tu e Jake lanciate un grido di gioia: stanno per arrivare i soccorsi! Infatti il mattino dopo venite prelevati da un elicottero.

– Complimenti, ragazzo – il pilota ti accoglie a bordo con una calorosa stretta di mano. – Sei stato davvero in gamba. Non ti saresti potuto comportare meglio.

Fine

Mentre cerchi di riflettere sulla tua situazione, la luna piena si fa largo fra le nuvole. Il lago sembra vasto, ma non puoi essere a più di un chilometro dalla riva e il ghiaccio sembra solido e compatto. Ma una volta a riva che cosa farai? La fredda, pallida luce della luna si riflette sui ghiacci delle montagne che ti circondano. Non riuscirai mai a valicarle!

Apri la scatola dei razzi da segnalazione e leggi le istruzioni per l'uso. Bene... ma anche supponendo che tu decida di lanciarne uno - ti chiedi - chi mai potrebbe scorgerlo?

Ti incammini con molta cautela verso la sponda del lago; ma prima ancora che tu sia arrivato a metà strada la luna scompare dietro le montagne, rigettandoti nell'oscurità più totale. Ora hai davvero paura. Sai di non poter resistere più di un giorno o due a questo clima rigido. Non sopravviverai abbastanza a lungo da riuscire a attraversare la montagna. Sei in trappola!

Continua a pagina 75.

Appena Gino ritorna cominci a parlargli amichevolmente, facendo di tutto per conquistarti la sua fiducia. Presto ti rendi conto che Gino è impaurito quanto te e Chauncey. Ha paura di essere preso dalla polizia; ha paura che il suo compare scappi con il milione di dollari e, più di tutto, ha paura dell'idea di dovervi uccidere.

– Vorrei poterti aiutare – gli dici – ma non ho un milione di dollari. Tutto quello che potrei offrirti è la mia bici.

– Ho paura che non me ne farei un gran che – Gino sorride amaramente. – Credo che mi ci vorrà una nave spaziale per sfuggire a tutti i poliziotti che mi si metteranno alle calcagna! E credo che farò meglio a scordarmi del mezzo milione che mi spetta.

La luce rosata che riempiva la baracca svanisce: il sole è tramontato. Gino tocca il fucile. Si alza in piedi e ti guarda a lungo, poi guarda Chauncey. Improvvisamente imbraccia il fucile, mette il dito sul grilletto...

Continua a pagina 80.

Ti sforzi di ragionare. All'alba non manca molto e, con la luce del giorno, i razzi da segnalazione non ti serviranno più a nulla. Ne prendi uno, lo punti verso l'alto con il braccio teso e premi il pulsante. Non succede nulla: non funziona. Riprovi con un altro razzo: di nuovo niente. Ma chi ha fabbricato questi razzi?... Tenti per la terza volta e, finalmente, il razzo sfreccia via dalla tua mano con un sibilo, disegnando nel cielo un lungo arco luminoso, poi esplode alto sopra di te con una brillante vampata rossa.

Mentre il segnale scompare vedi un'altra luce: è un aereo, e sta venendo dritto verso di te!

Un attimo dopo in cielo brilla un altro lampo colorato, che scende dal velivolo. Il pilota dell'elicottero deve aver lanciato un segnale di soccorso e trasmesso la tua posizione, prima di abbassarsi. Se non fosse stato per il tuo segnale, probabilmente avrebbe sorvolato il lago senza scorgerti!

Lanci l'ultimo razzo e, mentre il suo bagliore rosso svanisce nel buio, vedi brillare altre luci: queste sono stelle! Domani sarà una bellissima giornata. I soccorritori non avranno difficoltà a venirti a prendere; e allora li aiuterai a portare in salvo anche Jake.

Fine

76

Afferri il pacchetto impermeabile contenente le torce e i fiammiferi e salti attraverso il portello sulla superficie gelata del lago. Pochi secondi dopo senti una terribile esplosione e i resti fiammeggianti dell'elicottero aprono una breccia nel ghiaccio e sprofondano nel lago. Punti una torcia verso il grosso foro e mormori una preghiera sincera e commossa per i due coraggiosi piloti che hanno sacrificato la loro vita per salvarti.

Ti incammini verso la riva facendoti luce con la torcia. L'elicottero si è schiantato appena a un chilometro dalla sponda e non ti ci vuole molto per raggiungere uno sperone di roccia che si addentra nel lago. L'aria è gelida, ma meno che sulla montagna. Forse potrai sopravvivere al freddo, almeno per qualche giorno, ma sai che con le tue sole forze non potrai mai uscire da questa trappola di ghiaccio e di roccia.

Ma cos'è questo rumore sopra di te? Cos'è quella luce?... Si direbbe un aereo, ma si sta allontanando. Forse tornerà indietro... Forse! Tuttavia, non puoi averne alcuna certezza.

Quando raggiungi la riva del lago il cielo, verso est, sta già cominciando a rischiararsi. Adesso puoi scorgere il mondo che ti circonda. Il lago è attorniato da foreste di abeti che salgono fin sui fianchi delle montagne, dove cedono il posto alle rocce e al ghiaccio. Lungo la riva del lago trovi parecchi rami secchi. Per fortuna hai i fiammiferi, per cui puoi accendere un fuoco. Da bere hai soltanto la neve sciolta, e non hai nulla da mangiare, ma almeno c'è legna in abbondanza e decidi di tenere

il fuoco acceso in permanenza, in modo che possa essere scorto da un eventuale aereo di passaggio.

Passano tre giorni e tre notti. Dei soccorsi neppure l'ombra. La tua unica consolazione è l'enorme quantità di legna a tua disposizione. Il fuoco non soltanto ti tiene caldo e asciutto, ma ti aiuta a non demoralizzarti troppo.

Ma perché nessuno viene a cercarti? Sei già stato dato per disperso, pensando che non avresti potuto sopravvivere fra queste selvagge montagne subartiche? Ogni giorno che passa ti senti più debole. Presto non avrai più neppure le forze per alimentare il fuoco, e allora per te sarà finita.

Torna a pagina 65.

Rispondi che ti sembra di aver camminato in direzione nord, rispetto al Monte Chilmark.

– Bene – replica Nick. – Speriamo che tu abbia ragione!

L'uomo torna alla radio e trasmette le istruzioni, mentre tu aspetti nervosamente, poi si gira a guardarti:

– Immagino che tu non abbia mangiato molto ultimamente. Posso offrirti della zuppa, carne di cervo e pane all'uva.

Il semplice pasto è molto gustoso, ma tu sei in ansia per Jake. Nick si siede accanto al fuoco e tira fuori un mazzo di carte.

– Che ne dici di una partita a ramino? – propone.

– Buona idea – rispondi.

Nick distribuisce le carte su un tavolo formato da una botte con poggiata sopra un'asse di legno. Vinci la prima mano, ma i tuoi pensieri sono altrove.

A un tratto la radio si mette a crepitare. Nick la raggiunge con un balzo e si mette la cuffia. Qualche istante dopo si gira a guardarti con un largo sorriso:

– Hanno trovato il tuo amico Jake. L'elicottero lo ha preso a bordo appena prima che scoppiasse la bufera. Dicono che si rimetterà presto.

– Grazie, Nick. Non so che cosa avrei fatto se non ti avessi incontrato.

– Non devi ringraziare me, ragazzo – replica lui. – Se tutto è finito bene, il merito è soltanto tuo.

Fine

Vorresti aiutare il ragazzo, ma sei troppo debole, stanco e affamato per poter affrontare un uomo armato, e decidi che la cosa migliore che tu possa fare, sia per Jake sia per il ragazzo, è tornare alla civiltà senza perdere neppure un istante.

Ti rimetti in cammino, con il passo più svelto che ti riesca di tenere. A mano a mano che il sentiero scende, gli abeti si fanno più alti e più fitti. Ti sembra molto improbabile che il criminale abbia portato il suo prigioniero a piedi fin qui. Deve esserci una strada nelle vicinanze. Se soltanto avessi una cartina della zona! Ma non hai idea di dove ti trovi e, a peggiorare la situazione, la temperatura sta scendendo bruscamente.

Dopo un bel pezzo di strada raggiungi un ruscello parzialmente gelato. Non ti sembra un ostacolo insuperabile: l'acqua deve essere poco profonda e di conseguenza potrai attraversarla con facilità saltando di roccia in roccia.

Ma hai dimenticato di tener conto di quante energie hai perso! Il freddo e la fame hanno intorpidito i tuoi sensi. Scivoli, e il tuo piede sinistro affonda nell'acqua gelida. Ti bastano un paio di secondi per saltare a riva. Ora dovresti asciugarti il piede, ma non hai più fiammiferi per accendere un fuoco; e la temperatura continua a scendere! Ti rimetti in cammino alla ricerca di una strada, ma entro una mezz'ora il tuo piede ha perso ogni sensibilità.

Continua a pagina 101.

Ti stringi la testa nelle spalle e chiudi gli occhi. Lo sparo ti assorda, ma sei ancora vivo! Tremante di paura, ti domandi se il bandito ha colpito Chauncey, e se adesso toccherà anche a te.

Poi senti sbattere la porta. Riapri gli occhi e vedi Chauncey che ti guarda a bocca aperta. La radio è stata distrutta dal proiettile e Gino se ne è andato.

– Non era così spietato da ucciderci, come avevamo creduto! – sospira Chauncey. – Voleva soltanto impedirci di chiamare aiuto per radio. Forse riuscirà a fuggire: stanotte c'è la luna piena.

Nella voce di Chauncey non c'è rancore. In fondo Gino non doveva esser cattivo, e ti sorprendi a sperare che ce la faccia a mettersi in salvo.

Fine

Acceleri il passo e ti addentri nella foresta di abeti, badando a tenere sempre il sole alla tua destra per andare verso est. Il terreno scende ripido e dopo una decina di minuti sei al di sotto dei nevai. Ormai l'uomo difficilmente riuscirà a rintracciarti! In lontananza scorgi un sottile nastro di asfalto: è la strada. Con un grido di gioia, ti slanci di corsa giù per la discesa, ma poi rallenti il passo per non rischiare di rimetterti nei guai slogandoti una caviglia.

Mezz'ora dopo hai raggiunto la strada. Aspetti con impazienza che passi qualcuno e alla fine vieni raccolto da un automobilista, che ti accompagna a un villaggio di boscaioli, da dove puoi telefonare alla polizia. Certo è un sollievo essere al sicuro, ma non riuscirai a riposare fino a quando non saprai che anche Jake e il povero ragazzo sono salvi.

Fine

84

Adesso o mai più!... Rotoli attraverso il pavimento, afferri l'impugnatura del coltello fra i denti, ti siedi e cominci a tagliare la corda che ti lega i polsi. Non puoi fare molta pressione sul coltello, ma per fortuna la lama è affilatissima e presto hai le mani libere. Insieme alla corda ti sei tagliato un polso e un rivolo di sangue ti cola lungo il braccio, ma non ci fai caso. In un momento tagli anche le corde che ti legano le caviglie, e poi liberi Chauncey.

Torna a pagina 14.

Ti accosti silenziosamente alla porta, osando appena respirare, e la apri pian piano di quel tanto che ti basta per scivolare dentro. Malgrado le tue cautele la porta cigola e l'uomo sobbalza sulla sedia, come se stesse per svegliarsi, ma per fortuna continua a dormire e tu tiri un sospiro di sollievo.

Il ragazzo legato all'altra sedia ti sta fissando intensamente. Gli fai cenno di stare zitto, mettendoti un dito sulle labbra, poi passi in punta di piedi davanti all'uomo addormentato, prendi il fucile e il coltello, ti accosti al prigioniero e tagli le funi che lo legano alla sedia.

– La strada passa non molto lontano, sotto la scarpata – sussurra il ragazzo. – Ma sta' attento al fucile: è carico!

Improvvisamente, senti un rumore alle tue spalle: l'uomo si è svegliato! Cerchi di puntargli contro il fucile, ma lui ti balza addosso e te lo strappa di mano, poi ti scaraventa a terra. Con l'angolo dell'occhio vedi il ragazzo sgattaiolare fuori della porta.

– Non farmi del male! – gridi, per distrarre l'uomo.

– Mettiti in quell'angolo e tieni le mani alzate – tuona lui; poi si guarda intorno: – Ehi, dove è finita quella piccola peste?

Continua a pagina 89.

Entri in punta di piedi nella baracca. Hai appena messo le mani su un panino, che alle tue spalle risuona un vocione profondo:

– Bene, bene! Rimettilo pure giù, e alza le mani!

L'uomo si è svegliato e ti tiene il fucile puntato contro la testa. Un momento dopo sei legato a una sedia accanto al prigioniero.

– Che succede? – mormori al ragazzo.

– Silenzio! – grida l'uomo, agitando minacciosamente il fucile.

Tu e il ragazzo non avete la possibilità di parlare fino a un'ora dopo, quando l'uomo esce a far legna.

– Sono Chauncey Van Dyne – ti spiega il ragazzo. – La mia famiglia è molto ricca ed è per questo che sono qui. Il mio guardiano, Gino, e un suo complice mi hanno rapito mentre ero in una delle nostre tenute di caccia, a Elk Falls, a una trentina di chilometri da qui. L'altro uomo sta cercando di ottenere da mio padre un riscatto di un milione di dollari. Gino mi ha detto che se per oggi al tramonto il suo amico non lo avrà chiamato per radio, confermandogli di avere il denaro, mi ucciderà... e temo che adesso uccideranno anche te.

– Tuo padre può pagare il riscatto?

– Certo, il problema non è questo – afferma Chauncey. – La mia paura è che il complice di Gino non stia ai patti e fugga con tutto il denaro, senza chiamare il suo socio!

– Dobbiamo trovare il modo di scappare – mormori, pensierosamente. – Tu hai qualche idea?

Ma in quel momento Gino apre la porta con

una pedata e entra nella baracca con le braccia cariche di legna, per cui Chauncey non può risponderti.

Resti buono e zitto sulla tua sedia, cercando di escogitare qualcosa. Stai cominciando a sudare freddo. Il tempo passa e il tramonto è vicino! Poi Gino esce di nuovo. Intanto, ti sono venute un paio di idee: sono entrambe piuttosto azzardate, ma ormai non hai più nulla da perdere. Potresti cercare di prendere con i denti il coltello di Gino e tagliare le corde che ti legano le mani; oppure potresti tentare di ragionare con il carceriere, magari fartelo amico, e convincerlo a non uccidervi.

Se tenti di prendere il coltello, torna a pagina 84.

Se preferisci parlare con Gino, passa a pagina 73.

L'uomo si slancia fuori della porta con il fucile in una mano e il coltello nell'altra, lasciandoti solo nella capanna. Ti avvicini alla radio e noti una scritta rossa: *Istruzioni per le trasmissioni di emergenza*. Leggi rapidamente le istruzioni e poco dopo attivi il dispositivo che segnala automaticamente la tua posizione a chiunque sia sintonizzato sulla tua frequenza.

Farai in tempo a fuggire prima che l'uomo ritorni? Sai, perché te lo ha detto il ragazzo, che la strada che passa ai piedi della montagna non è molto lontana; ma l'uomo potrebbe inseguirti, oppure tu potresti perderti. Ti affacci alla porta: le tracce dell'uomo e del ragazzo sono ben visibili sulla neve, ma loro due non si vedono. Hai paura che il ragazzo non riuscirà a arrivare lontano.

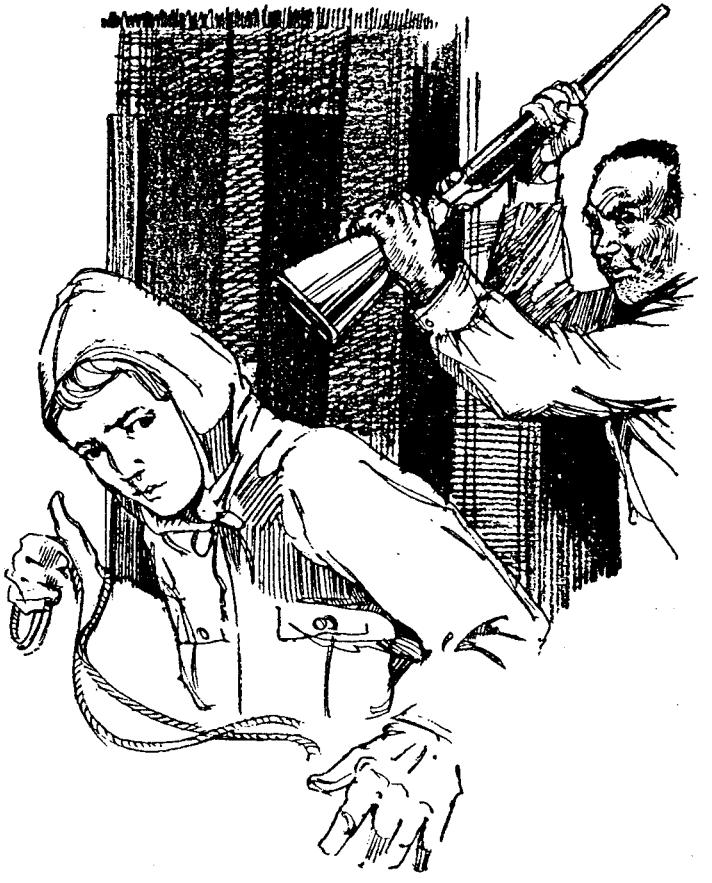
Se decidi di tentare la fuga, torna a pagina 83.

Se resti nella capanna, prosegui a pagina 96.

90

Prosegui la scalata, ma le tue condizioni peggiorano e devi fermarti sempre più di frequente per riprendere fiato. Continui a salire, con la mente troppo intorpidita per poter pensare a qualcosa di più complicato che mettere un piede davanti all'altro. Alla fine non ce la fai più neppure a muovere un passo. Ti manca l'aria e non riesci a respirare a fondo. Presto ti senti sul punto di soffocare. Riconosci i sintomi dell'edema polmonare, una malattia causata dalla carenza di ossigeno all'altitudine troppo elevata a cui ti trovi: è una malattia che può essere fatale... e nel tuo caso lo è.

Fine



Cerchi di legare Gino, ma lui ti scaraventa a terra con uno scatto improvviso, ringhiando come un animale inferocito, poi si getta su Chauncey e gli strappa il fucile. Tu corri alla porta, ma con la coda dell'occhio vedi il bandito alle tue spalle. Un attimo dopo il calcio del fucile ti si abbatte sulla nuca.

Fine

Rispondi che, pur non potendo affatto esserne certo, credi di aver camminato verso sud; quindi l'aereo dovrebbe essere precipitato al nord, sul Monte Broadback.

– Bene – Nick annuisce. – Dirò alla polizia di cercare prima là.

Torna alla radio e trasmette il messaggio. Ora non c'è altro che possiate fare. Giocate a ramino per un'ora, ma i tuoi pensieri sono altrove. Alla fine smetti di giocare e per un po' guardi attraverso la finestra la neve che cade fitta.

Finalmente la radio segnala una chiamata. Nick risponde, poi si toglie la cuffia e la poggia sul tavolo.

– La polizia ha dovuto far rientrare alla base la squadra di soccorso – ti riferisce. – Hanno perlustrato in lungo e in largo senza trovare traccia dell'aereo. Si stavano dirigendo verso il Monte Chilmark, ma sono incappati in una tempesta di neve. In queste montagne, lo sai, il tempo è capriccioso...

Ti rendi conto di aver dato un'informazione sbagliata. Con un tuffo al cuore, ti dici che, se Jake non sopravviverà, sarà per colpa tua.

Fine

Chauncey tiene il fucile puntato contro Gino, ma non sei tranquillo. Il bandito ti sta fissando in modo strano e ha i pugni serrati. Sei certo che sta macchinando qualcosa.

– Attento – mormori a Chauncey. – Sta per cadere in preda al panico e questo lo rende ancor più pericoloso. Se gli staccheremo gli occhi da dosso per un solo momento, si riprenderà il fucile! Dovremo fare dei turni di guardia. Ci daremo il cambio ogni ora finché arriveranno i soccorsi. Monto io il primo turno.

Chauncey annuisce e ti passa il fucile. Ti sembra un ragazzo in gamba, ma è più giovane di te e non ti piace l'idea di dormire mentre lui fa la guardia.

Dopo un'ora, gli occhi ti fanno male. Ti piacerebbe chiuderli per qualche istante, ma non vuoi correre rischi. Chauncey dorme profondamente.

Se svegli Chauncey e ti fai sostituire da lui, continua a pagina 102.

Se giudichi più prudente restare di guardia tu stesso, prosegui a pagina 99.

Le tue possibilità di raggiungere la strada ti sembrano molto esili: l'uomo non ti lascerà fuggire così facilmente!

Aspetti, in preda all'ansia, e presto vedi il bandito tornare verso la baracca tenendo sotto tiro il suo giovane prigioniero. Non puoi fare a meno di ammirare quel ragazzo: il suo tentativo di fuga è stato coraggioso, anche se è fallito.

Improvvisamente ti viene un'idea. Spegni la radio, in modo che l'uomo non si accorga che l'hai usata, poi ti accovacci in un angolo, ti nascondi il viso fra le braccia e fai finta di piangere.

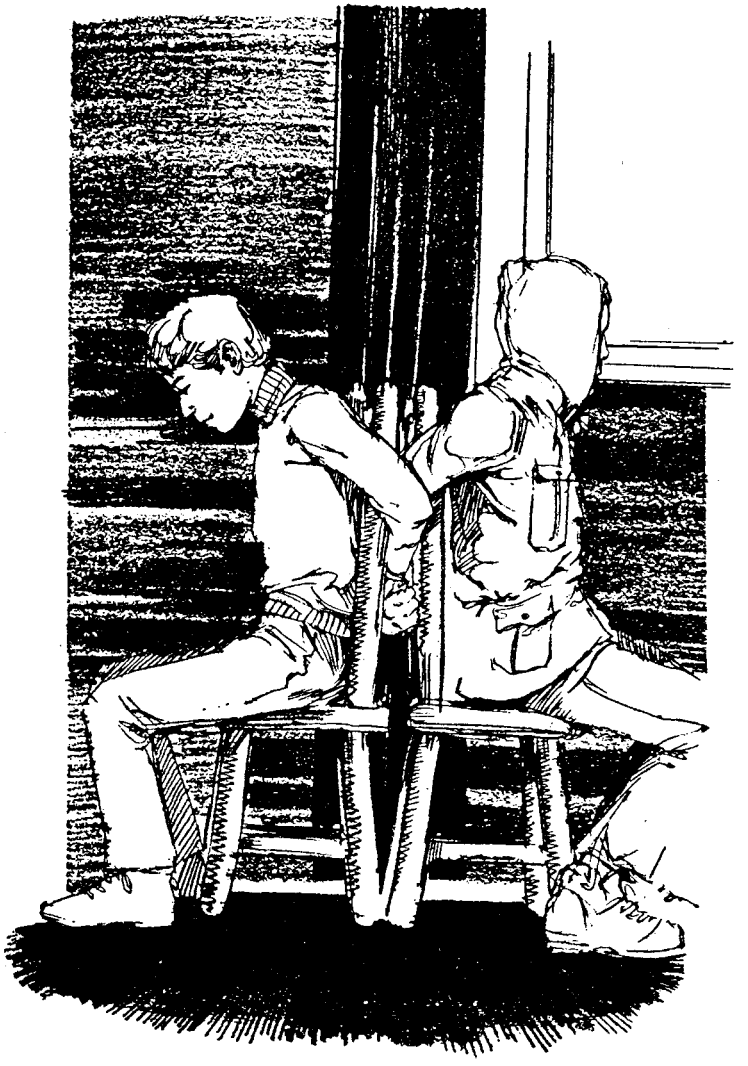
– Smettila di frignare! – ti grida l'uomo.

Lega te e il ragazzo schiena contro schiena. Le corde sono dolorosamente strette e temi che ti fermino la circolazione del sangue.

Circa un'ora dopo senti un rumore sopra la capanna. L'uomo corre fuori e lo senti imprecare; poi, dalla porta spalancata, lo vedi scappare nella foresta. Il rumore si fa più forte. Davanti alla baracca sta atterrando un elicottero!

Qualche istante dopo tu e il ragazzo venite liberati da due poliziotti; e, adesso che c'è un elicottero a disposizione, puoi andare in soccorso di Jake.

Fine



Vorresti aiutare Jake, ma sei già stato abbastanza fortunato a arrivare fino a questa baracca, e tornare all'aereo ti sembra una imprudenza.

Mentre le ore passano lente, continui a alimentare il fuoco e a armeggiare con la radio, cercando di chiamare aiuto. Passa una settimana intera prima che arrivi qualcuno e, quando finalmente un elicottero atterra davanti alla baracca, le tue scorte di cibo sono quasi terminate.

– Avete trovato il mio amico? – domandi al pilota, senza neppure dargli il tempo di scendere dall'apparecchio.

Lui ti guarda per un momento, come se non avesse capito, poi annuisce lentamente.

– Sì, lo abbiamo trovato – mormora. – Gli abbiamo lanciato dei viveri, ma lui non ha avuto la forza di cercarli nella neve. Se soltanto avessimo potuto raggiungerlo qualche giorno prima...

Non rispondi. Se lo facessi, non riusciresti a trattenere le lacrime.

Fine

Decidi di lasciar dormire Chauncey. Gino sembra essersi calmato: si direbbe che anche lui stia lottando contro il sonno.

Questa notte tremenda non finisce mai! La testa ti ricade sul petto e tu la rialzi di scatto, accorgendoti che stavi per addormentarti. D'ora in poi dovrai stare più attento.

Resisti ancora per un'ora, ma alla fine vieni sopraffatto dalla stanchezza. Senza che tu te ne accorga, il bandito attraversa la stanza silenzioso come un gatto, ti prende il fucile, lo spiana e preme il grilletto.

Fine

Non ti sembra il caso di sforzarti a camminare con un piede in condizioni simili. Accendi un fuoco, ti togli gli scarponi e ti siedi a terra con le gambe tese, per scaldare l'arto congelato.

Dapprima il calore ti dà effettivamente sollievo, ma poi il piede comincia a farti male. Lo tiri più indietro, ma il male aumenta sempre.

Saltellando su una gamba sola, metti altra legna sul fuoco, poi ti siedi in fondo alla baracca, in modo che il piede non si scaldi più del resto del corpo. Lo appoggi su un cuscino e per un poco sembra che il rimedio funzioni; ma poi il dolore diventa insopportabile.

Saltelli fino alla porta e la spalanchi per lasciar entrare l'aria fredda. La tua situazione non è davvero allegra: hai un rifugio caldo, ma non puoi più camminare! Potrebbero passare giorni prima che arrivi qualcuno e, nel frattempo, il tuo piede potrebbe andare in cancrena. Forse bisognerà addirittura amputarlo...

In compagnia di questi foschi pensieri, attendi per ore interminabili che qualcuno venga a salvarti.

Fine

Procedi faticosamente verso uno sperone di roccia che digrada verso una valle: sembra la via più sicura per scendere dalla montagna. Hai perso la cognizione del tempo, ma questa è l'ultima cosa che ti preoccupi. Il tuo piede non ha ancora riacquistato la sensibilità. Forse avresti dovuto cercare di asciugarlo subito dopo il tuffo in acqua. Ora temi che sia congelato.

Continui a camminare. Gli abeti ti chiudono la visuale, ma alla fine trovi un largo sentiero in terra battuta e le tue speranze si riaccendono. Probabilmente ti porterà a una strada di maggior traffico e tornerai nel mondo civile!

Torna a pagina 41.

102

Svegli Chauncey perché ti dia il cambio. Per tutta la notte montate la guardia a turno, scambiandovi di posto ogni ora. Quando finalmente si fa giorno, Gino è ancora accovacciato nel suo angolo. Chauncey apre una scatoletta di tonno e la rovescia su un piatto con un pezzo di pane, poi passa la colazione al prigioniero. Per un attimo temi che l'uomo, fingendo di prendere il piatto, tenti di saltarvi addosso e per sicurezza gli punti contro il fucile, tenendo il dito sul grilletto.

A un tratto, Chauncey lancia un grido di gioia: un elicottero sta atterrando davanti alla baracca!

Torna a pagina 56.

A CHIUNQUE TROVI QUESTA LETTERA

Mentre scrivo, so che non mi resta ancora molto da vivere. Mi sono rotto una gamba cercando l'oro che, secondo una leggenda indiana, giace in questa caverna. Ho trovato in effetti quella che probabilmente è la più ricca vena aurifera del mondo, ma non mi servirà a niente. Nessuno sa dove sono per venire a soccorrermi; quindi non potrò mai uscire vivo da qui. Come legale proprietario del terreno, lascio a chi troverà questa caverna sia l'oro, sia il povero mucchio di ossa che una volta fu il sottoscritto

Horace Witherbee
Vancouver, Columbia Britannica

Sulle prime il contenuto della lettera ti elettrizza: una fortuna dopo l'altra! Però poi pensi al poveretto che l'ha scritta e a come la sua fame di oro gli sia costata la vita, a dimostrazione di quanto l'avidità possa essere pericolosa. Ci penserai su con calma. Intanto hai cinquantamila dollari a disposizione... Potresti uscire a comprarti un nuovo stereo, o anche regalare a Jake un aereo nuovo!

Fine

104

Il fiume serpeggia lungo un dolce pendio, ma grossi massi ti ostacolano il cammino. Poi il sentiero si fa molto ripido e stretto, tanto che in certi tratti devi procedere strisciando tutto appiattito contro la roccia e aggrappandoti a ogni sporgenza. Almeno adesso sei più riparato dal vento e sai che, quando sarai sceso a un'altitudine minore, l'aria non sarà più così fredda; ma più scendi e meno sei sicuro di andare nella direzione giusta, verso la stazione delle guardie forestali, e alla fine ti rendi conto che hai scelto la strada sbagliata.

Torna a pagina 42.

Però sei ancora preoccupato per le conseguenze del bagno involontario nell'acqua gelata. Ti togli lo scarpone e ti tasti delicatamente il piede in diversi punti, poi premi con decisione ogni dito. Non senti assolutamente nulla. Le dita e la punta del piede sono di un biancore grigiastro. Non c'è dubbio: almeno la metà del tuo piede è congelato!

Ti rimetti lo scarpone, chiedendoti quale sia la cosa migliore da fare. Non dovresti impiegare più di una mezz'ora a raggiungere la strada, dove certamente troverai un automobilista o un camionista di passaggio che ti soccorrerà; ma ti senti debole e stanco. Potresti fermarti un poco a riposare e a scaldarti il piede davanti a un fuoco.

Se accendi un fuoco per scongelarti il piede, torna a pagina 100.

Se ti incammini senza alcuna sosta verso la strada, passa alla pagina seguente.

106

Ti rimetti in cammino al passo più spedito che ti è consentito dal tuo stato. Nonostante il freddo e la stanchezza, l'idea di essere vicino alla salvezza è bastata a rinnovare le tue energie. Il percorso è ripido e il tuo piede sembra di piombo, tanto lo senti pesante, ma fai buoni progressi. Finalmente raggiungi la strada maestra. Cammini per una ventina di minuti lungo il nastro d'asfalto, guardando continuamente nei due sensi nella speranza che passi una macchina. Quando vedi avvicinarsi un camion ti sembra quasi un miraggio. Ti piazzi in mezzo alla strada e fai segno all'autista di fermarsi.

– Sei fortunato – ti dice l'uomo, dopo che gli hai raccontato le tue disavventure. – C'è un distaccamento della Polizia a Cavallo a Cartwright, un villaggio di boscaioli a una decina di chilometri da qui, e là troverai certamente anche un medico.

Un'ora dopo sei seduto su uno sgabello nell'ambulatorio del medico di Cartwright. Il tuo piede è immerso in un secchio di acqua calda. Fa male, anche dopo i calmanti che hai preso, ma tu sorridi ugualmente. Hai appena ricevuto due grandi notizie: il tuo piede guarirà e una squadra di soccorso ha appena riportato Jake giù dalla montagna, sano e salvo!

Fine

SCEGLI LA TUA AVVENTURA

Libri da leggere e rileggere, per vivere da protagonisti, ogni volta, non una ma molte emozionanti, fantastiche avventure.

volumi già pubblicati

1 SOPRAVVIVERE IN MARE
2 LA CAVERNA DEL TEMPO
3 NOME IN CODICE: GIONA
4 OLTRE LO SPAZIO
5 IN PALLONE SUL SAHARA
6 IL MISTERO DI CHIMNEY ROCK
7 CHI HA UCCISO HARLOWE TROMBEY?
8 IL TERZO PIANETA DA ALTAIR
9 IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI
10 IL CASTELLO PROIBITO
11 LA CASA DEL PERICOLO
12 DENTRO L'UFO 54-40
13 L'ABOMINEVOLE UOMO DELLE NEVI
14 PRIGIONIERO DELLE FORMICHE
15 VAMPIRO EXPRESS
16 IPERSPAZIO
17 SOPRAVVIVERE IN MONTAGNA
18 LA TANA DEL DRAGO
19 SPIA PER GEORGE WASHINGTON
20 PATTUGLIA SPAZIALE

volumi in edicola dal 25 settembre 1987

21 ODISSEA AL GRAND CANYON
22 IL TRONO DI GIOVE
23 IL CASO DEL RE DELLA SETA
24 IL SOTTOMARINO FANTASMA

Ed inoltre, per una piacevole estate...

I LIBRI "DA LEGGERE"

Classici della letteratura per ragazzi, in edizione integrale e illustrati a colori.

Rudyard Kipling I LIBRI DELLA GIUNGLA

L'opera più popolare di Kipling, valida sotto il profilo formativo poiché stimola il ragazzo all'osservazione critica della società: la favolosa giungla non è altro che la parabola del nostro stesso mondo, e gli animali che la popolano sono in realtà i diversi campioni di umanità, con le loro virtù e i loro difetti.

Charles Dickens LE AVVENTURE DI OLIVER TWIST

L'appassionante storia di un ragazzo figlio di nessuno, che viene costretto ad aggregarsi a una banda di malviventi. Attraverso mille drammaticissime peripezie, Oliver Twist riesce a trovare la propria via verso la redenzione. Una storia che continua ad avvincere e a commuovere i lettori di ogni età.

IL PERICOLO TI ASPETTA SULLE MONTAGNE SELVAGGE!

Tu e Jake, il tuo pilota, siete precipitati sulle Montagne Rocciose. Jake è ferito, quindi tocca a te andare in cerca di aiuto. Cammini per ore nella neve, finchè giungi a una baracca e, dalla finestra, scorgi una scena drammatica: dentro c'è un ragazzo legato a una sedia, mentre un uomo armato (evidentemente il suo carceriere) sta accanto a lui, addormentato.

Che cosa devi fare? **Se decidi di non correre rischi e quindi di andare in cerca di aiuto**, continua a pagina 79; **se tenti di strisciare dentro e impadronirti delle armi**, prosegui invece a pagina 85. Comunque, fa' attenzione: la tua prossima mossa potrebbe renderti ricco e famoso, oppure intrappolarti per sempre fra queste pericolose montagne!

Ciò che accadrà dopo dipende unicamente dalle scelte che tu farai. Come andrà a finire la storia? Questo solo tu puoi scoprirlo! E la cosa più divertente è che potrai continuare a leggere e rileggere queste pagine, finchè otterrai non una ma venti emozionanti avventure diverse!

SCEGLI LA TUA AVVENTURA
N. 17 - 1 luglio 1987
Pubblicazione periodica quindicinale
registrata presso il Tribunale di Milano
al n. 516 del 4.10.1986
Direttore responsabile Margherita Forestan

ISBN 88-04-30578-9

Lire 2900
(●●●)